人际交往的在场与疏离
——基于对“元宇宙”概念的反思

胡振宇 尚小成
（天津师范大学，天津 300387）

摘 要：2021 年被称为“元宇宙”元年，“元宇宙”迅速成为人们对数字技术讨论的热点。当虚拟交往抢夺和占据了现实交往的时间与空间，虚拟世界与现实世界的边界消弥，使得人际交往的面对面在场无法实现，自我与他人日渐疏离。基于“元宇宙”概念，重新思考人际交往“在场”的意义和价值。虚拟交往和现实交往最大的差异就是人们与自我以及他人的疏离，如何摆脱自我认同的危机，跨越人际交往的困境，仍是“元宇宙”虚拟交往亟待解决的问题。

关键词：元宇宙；精神交往；自我认同；人际交往 **中图分类号：**G612 **文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2022）01-024-04 DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2022.01.005
本文著录格式：胡振宇，尚小成 . 人际交往的在场与疏离——基于对“元宇宙”概念的反思 [J]. 中国传媒科技，2022（01）：24-27.

随着全球最大社交平台 Facebook 更名为“Meta”，“元宇宙”（Metaverse）概念迅速引发社会全面关注，成为互联网发展的新方向和信息经济的催化剂。根据《维基百科》的描述：“元宇宙是通过虚拟增强的物理现实，呈现收敛性和物理持久性特征的，基于未来互联网的，具有链接感知和共享特征的 3D 虚拟空间。”这个虚拟空间吸纳了信息革命（5G/6G）、互联网革命（web3.0）、人工智能革命，以及 VR、AR、MR，特别是游戏引擎在内的虚拟现实技术革命的成果，向人类展现出构建与传统物理世界平行的全息数字世界的可能性。

“元宇宙”虽然是一个新热概念，但它本质上是 AR、VR 等技术的升级，与这些技术概念不同的是，“元宇宙”为人类打开了一个新的空间，它进入到了一个“虚拟”的更高阶段，这其中就包括了人类的交往。这种人际交往将是一种新的深度沉浸式的虚拟交往空间，进一步用数字化的形式弱化现实世界空间上的隔离感，使得虚拟交往成为人类交往的重要形式和内容。

1. 边界的消弥——在场与疏离的前因

曾经的“在场”，如果说“在”的主语代表交往的主体，那么“场”指的是人际交往的时间与空间，这种时空都是当下的，但“元宇宙”改变了“场”，无论是时间还是空间，都在虚拟交往中发生了巨大的改变。

“元宇宙”用技术打造的“真实”消弥了现实交往空间与虚拟交往空间之间的边界，模糊了交往主体间的界限，也重构了主体的交往时间与空间。《经济学人》杂志刊发的文章称“通过使用虚拟现实、增强现实、虚拟角色和计算机生成的栩栩如生的影像，元宇宙会进一步消除人类线上和线下生活的边界。”随着虚拟世界与现实世界边界的消融，人们将承受这种看似没有极限的消融所带来的交往压力。种种边界消弥的现象，正是人际交往无法面对面在场以及自我与他人日渐疏离的原因。

1.1 虚拟交往对现实交往时间的争夺

在 Meta 官方发布会展示人们在“元宇宙”中如何进行交往的短片中，能看到人际间的虚拟交往充满着热情与互动，但这种看似亲密的交往，占据了人们大部分的社交时间，让人们本来“面对面在场”的现实交往变得困难，导致自我与他人之间日渐疏离的状态。

当前，互联网已经大大占有了人们的日常时间，大多数的人际交往转移到了线上，手机取代了面对面的在场，“网课”等方式甚至将学校的场景也放置在了网上。未来，当人们将现实时间不断挪用为“元宇宙”的虚拟时间，必然导致现实交往与虚拟交往对时间的争夺状态，直至人们与现实世界的联系被完全割裂。

1.2 虚拟交往对现实交往空间的侵蚀

“空间的本质在于其社会性。”空间与社会的联系非常紧密，“元宇宙”作为虚拟交往空间，影响了人们本来对于现实交往空间的认知，空间发生变化，会使原本的社会结构无法实现。“元宇宙”当然可以通过技术的模拟打造一个具有类似社会结构的虚拟交往空间，但当这种空间真正被实现，实体空间也就没有了存在的必

基金项目：本文系天津市哲学社会科学一般项目，《当代青少年社交媒体参与与政治信任建构研究》，（项目编号：TJXC21-003）。

要性。与此同时，“元宇宙”也使社会关系发生了改变。现实交往空间有基于地缘等结成的社会关系，而虚拟交往空间具有较强的流动性，没有任何限制。互联网让地球变成了“地球村”，“元宇宙”更会打通全世界。虚拟交往空间的开放性能够吸引更多的人群，较之现实交往空间更加平等和包容，现实交往空间逐渐被抛弃。

当“元宇宙”不断侵蚀人们的现实交往空间，也必然会造成人们对空间感的迷茫，个体定位和私有领域的迷失将会让人们感到无所适从。现实交往中人们拥有空间关系，比如同一楼层的邻居会更为熟悉，人们随着地理位置的不同有了亲疏关系，而当这些曾经的空间关系都被推翻，人们究竟该如何定义自己在虚拟交往空间中的位置并进行交往将是一个未知数。此外，“元宇宙”与互联网一样，将会消弥私领域和公共领域的边界。哈贝马斯曾提出公共领域的概念，即政治权利外，人们作为民主政治基本条件的公民自由讨论公共事务，参与政治的活动空间。当个体的公共领域不断扩大，最终将会侵蚀私领域。对尚在适应互联网虚拟交往空间的当代人来讲，“元宇宙”势必将增加这种交往焦虑，进而对人的精神世界持续产生难以估量的影响。

2. 面对面的在场——人际交往的意义与价值

在《德意志意识形态》中，马克思和恩格斯提出了交往理论，交往是一个体现人的总体活动之关系性的概括性范畴，包括以物为媒介的人与人的交往关系，以及以“语言”为媒介的人与人的精神交往关系。

精神交往首先是人的交往，人际交往是社会关系的起点和落脚点。在现实的人际交往关系中，双方都是有身体和身份在场的，即有主体性的。“在场”与“不在场（缺席）”是哲学本体论的基本概念。“所谓‘在场’使身体本身在事情发生、进行的现场”。人际交往的意义与价值就在于人们可以面对面的在场。

2.1 身体的在场

从最早口语作为传播媒介时，人际交往就是传者和受者同处于一个时空，在出现印刷媒介之后，传者一方的身体逐渐“退场”，变成了传者身体缺席、受者身体在场的交往状态。之后的虚拟交往更是成为了传受者身体均不在场的情况。

身体是否在场，其实对交往效果产生的影响很大。人际交往的意义和价值首先在于直观。在面对面交往的过程中人们可以对谈话的对象有一个最为简单而直接的了解，不需要任何中介，只需要观察他的语速、表情，就能很快了解一个人的性格。人际交往作为身体在场的现实交往，这种真实的交往拉近了人与人之间的社会距离，在真诚和平等的沟通前提下，很多时候人们只是通过眼神的交流就能在彼此之间搭建信任的桥梁。

身体的在场指的是双方身体在场，不仅有自我，还有他人。他人的在场对人际交往不可或缺，有助于交往能力的提升。当交往对象有了实体，人们的表达能力都会在不自觉中得到提高，为了在对方面前展现自己的全部优点，每次人际交往其实都是对“自我”的一种提升。与之相比，虚拟交往就要轻松许多，尴尬的瞬间可以通过微信的一个表情包轻松化解，但在现实交往中却需要用高情商与语言的巧妙运用来打开局面，这无异需要更高的交往手段与技巧。

交往双方的身体均在场，才能有助于“场景”的构建。举例来说，在一个社区活动中心中，人际交往需要通过活动的组织来实现，而线下活动的参与感更强，线上活动则很难达到这样的效果。这就是因为“场景”无法搭建起来，人际交往中没有身体在场，活动没有实景自然也就成为了无法引起共感的“空中楼阁”。美国芝加哥大学教授特里・尼克尔斯・克拉克提出场景理论，他认为对场景和生活方式的追求会影响人们的居住选择及城市的发展。人际交往不仅构建了一个又一个的“场景”，也能通过人的身体在场，将人与人之间的联系固定在邻里之间、社区之中，从而稳定城市人口，从更长远的意义来说，可以推动城市的发展。

2.2 身份的在场

身份的在场也是人际交往的意义和价值之一。现实交往中，通过外表、肢体动作的直观感受以及对年龄、职业、地位等信息的接收，人们能得知交往对象的身份，同时自身也在通过种种方式传递自己的身份信息。为了在他人眼中更好地营造自我身份，个体会不断作出努力以提升自己，从而获得他人对自我身份的认同。

现实交往中个体的身份是很难作假的，因为容易被识破。但在虚拟交往中，个体往往可以实现自己的“理想形象”，用他人的照片做头像，用搜来的金句作为自己的想法……当个体的虚拟交往渐渐扩大范围，需求也从需要他人的认同扩大到了想要获取群体的认同，比如在虚拟社群中，成员之间的交往带有“伪装性”，成员打造完美形象后，在群体间获得身份的认同，也逐渐在虚拟交往中迷失了自我。

人际交往不可避免要考虑到所有在场者的身份，社交关系的复杂性让人们感到疲惫，而人们发现在虚拟交往中可以暂时逃脱这种情况。因此，人们纷纷认为虚拟交往的价值要高于现实交往，但这种短期的假象伴随而来的是长久的不安。现实交往中的“真诚”“信任”等正向的关系纽带，才是人际交往的长久意义与价值所在。

3. 自我与他人的疏离——虚拟交往与现实交往的差异

扎克伯格认为“在场的感觉，绝对是元宇宙的定义性质，你真的会感觉你和其他人在一起。”但所谓的这

种“在一起”当然不能替代现实世界的“在一起”，虚拟交往和现实交往最大的差异就是人们与自我以及他人的疏离。虚拟交往中的沉浸式体验打造了一道“看不见”的区隔加深了人际交往的困境，但个体的身份重构更是在潜移默化间影响了人们对于自身的理解和认识。

以前人们的交往媒介是语言、文字和印刷术，但在虚拟空间中，人们失去了曾经的交往媒介。麦克卢汉在《理解媒介：论人的延伸》中提出媒介即人的延伸。在“元宇宙”强大的技术支撑之下，人与机器的边界也会消弥，这种对主体性根本性的颠覆，将会引发自我认同的危机。

3.1 个体的身份重构：自我认同危机

马克思在把握人的精神交往中提到：“人不仅通过思维，而且以全部感觉在对象世界中肯定自己。”在虚拟世界中，VR 眼镜仅仅实现了人的视觉，但只能用手柄操作虚拟物体，Meta 近日发布了气动触觉手套，弥补了触觉的缺憾。未来，“元宇宙”产品还可以模拟味觉、嗅觉……人们或许可以通过种种高科技手段让“身体”在场，满足以人的全部感觉作为人际交往的基础，并让精神存在形式得以在虚拟世界中实现，但主体身份的在场，却需要自我认同。虚拟交往中个体的身份重构，由此引发的自我认同危机导致了人们与自我的疏离。

认同理论指出，“人的社会行为具体表现为角色抉择，在此过程中，自我被具体化为身份显著性。”人的需要是从自身角度出发的，是一种个体的需要，与社会需要不同，是具有自我意识的。马克思认为较高层次的精神交往需要人们把自身存在与发展的需要，在对象世界中转化为肯定自身的需要，即自我认同。自我认同是人际交往的前提和基础，在自我认同得到满足之后，良好的交往关系才能开始发展。

人们在进入“元宇宙”之后，都会有一个虚拟身份，就像电影《头号玩家》中主角韦德·伍兹进入游戏世界“绿洲”中用的虚拟身份“帕西法尔”一样，其形象可以自己进行设定。隐藏在设定的“完美”虚拟身份后，人们在现实中不敢做的事，可以在“元宇宙”中完成；在现实世界中需要考虑场面，需要适当敷衍，而在“元宇宙”中却可以做自己，这种令人向往的体验只能在虚拟交往中获得。但个体的虚拟身份和现实身份不断转换，身份的不停交替会导致自我与社会之间的断裂，对自我认同的模糊，将会加深人们的交往焦虑。

曾经，人类因为交往而产生意义。但随着虚拟交往充斥人们的生活，人对自我价值的认同感不断降低，只留下了虚空感。未来，元宇宙中的虚拟交往可能会进一步加重人对于自身存在的意义和价值的不确定感，“元宇宙”可能会带给人类交往的深度内卷化。

3.2 “看不见”的区隔：人际交往困境

互联网曾经造成了“数字区隔”，它“进一步加剧社会分化，导致个体化、社会认知模糊等负面效应”。与现实交往不同的是，“元宇宙”的虚拟交往也多了一道“看不见”的区隔。

“元宇宙”可以突破传统交往的限制，扩大人际交往的范围，也可以将现实交往延伸到虚拟空间中，但它极致化的沉浸体验可能会让个体产生现实与虚拟的混乱情绪，加深对现实世界的疏离感，进而对个体产生持久的负向心理影响。[9]当使用者沉浸于“元宇宙”虚拟交往中，身体的体验和眼前的虚拟场景融为一体，容易将实际的感觉与技术营造出来的幻觉混淆。正是这种虚拟性营造了“看不见”的区隔，人际交往中人们所表现出来的现实人格被虚拟交往中自我塑造的虚拟人格所取代，自我与他人的疏离也就出现了。

现实交往中个体所连结的种种社会关系无法沿用到虚拟交往中，因为在长期的沉浸体验中，个体在塑造虚拟人格时，也将真实的自我封闭了起来。人与人之间缺少有灵魂的交流，长此以往社会关系也会被大大扭曲和弱化。2021 年 9 月 8 日，中共中央宣传部、国家新闻出版署有关负责人约谈腾讯、网易等游戏企业和平台，腾讯出品的《王者荣耀》等电子游戏对青少年危害极大，电子游戏作为“精神鸦片”具有成瘾性，会让青少年在快乐时身体分泌“多巴胺”，它在自由自主、身份归属、个人能力方面都能给予青少年极大的满足感，而这三个层面可能恰恰是青少年在现实交往中难以轻易获得的。在虚拟世界中，缺少鼓励、不够外向的青少年往往更容易沉浸其中，他们躲在虚拟人格背后，获得现实交往无法带来的成就感和归属感。青少年“网瘾”问题尚未解决的当下，有理由对未来“元宇宙”可能引发的“虚拟致死”保持警惕。

同时，虚拟交往大部分是一种“快餐式”交流，人们在进行视频通话时，对象可能遍及全球。在这里，深度交谈当然也会存在，但这种交流终究没有实体。当个体通过虚拟交往已经获得了足够的满足感，就无需再去现实生活中寻找他人的认同。因此，人们在虚拟世界中不断结识新朋友，但在现实生活中有真实交集的朋友寥寥无几。这种缺乏同在感与真实感的交往在自我与他人间渐渐筑起了一座高墙，将会导致个体对自身所处的社会关系的冷漠和周围人情感交流的降温。表面上看，“元宇宙”连接了全球的你我他，实际上，人们真正的社交圈子是在逐渐缩小和弱化的。每个人身处“看不见”的区隔中，自身与他人的隔离会加速自我的崩溃。

结语

在“元宇宙”中人们对“虚拟交往”较易产生更强烈的需求与依赖，进而忽视现实交往对人的重要性，这

需要引起人们的反思。人本质上是一个受限的时间存在物和空间存在物，而“元宇宙”很可能将人的现实肉身与数字肉身带入一种矛盾态。现在，“元宇宙”的创建与开发仍处于萌芽期，作为一种未来现实世界的平行空间，其商业价值当然可以去尽情想象，但是人们要对其可能带来的交往陷阱保持审视和警觉。媒

参考文献

[1] 陈力丹 . 精神交往论 [M]. 北京：中国人民大学出版社，2016.

[2] 李辉 . 网络虚拟交往中的自我认同危机 [J]. 社会科学，2004（6）：84-88.

[3] 李彬，关琮严 . 空间媒介化与媒介空间化——论媒介进化及其研究的空间转向 [J]. 国际新闻界，2012（5）：38-42.

[4] 方艳 . 论人际关系媒介化 [J]. 国际新闻界，2012（7）：52-57.

[5] 赵建国 . 身体在场与不在场的传播意义 [J]. 现代传播（中国传媒大学学报），2015（8）：58-62.

[6] 李欣人 . 再论精神交往：马克思主义传播观与传播学的重构 [J]. 现代传播（中国传媒大学学报），2016（8）：19-23.

[7] 陈虹，秦静，李静等 . 互联网使用对中国城市居民人际交往的影响：社会认同的中介效应 [J]. 新闻与传播研究，2016（9）：40-51+127.

[8] 张杰，付迪 . 在场而不交流？移动网时代的人际交往新情境建构 [J]. 国际新闻界，2017（12）：154-170.

[9] 李有军 . 新媒体场域媒介生态与主体身份延异 [J]. 现代传播（中国传媒大学学报），2020（6）：69-73.

[10] 吴思慧 . 互动与在场：数字游戏中的社会交往实践研究——以《集合啦！动物森友会》为例 [J]. 新媒体研究，2021（19）：103-107.

[11] 刘连松，黄萱，韩爱青，赵煜：元宇宙 开启人类“两栖”生活 [N]. 天津日报，2021-11-24（10）.

作者简介：胡振宇（1981-），女，天津，天津师范大学新闻传播学院副教授，硕士生导师，广告学系主任，研究方向为数字营销、品牌传播、广告伦理、广告教育。尚小成（1999-），女，辽宁大连，天津师范大学新闻传播学院硕士研究生。

（责任编辑：李净）